

ที่ ฟม/2568/0005

10 พฤศจิกายน 2568

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมโครงการจัดแข่งขันเกมคิดเลขเร็ว “Fastmath Arena Assumption 2026”

เรียน ผู้บริหารสถานศึกษาและคณะครู

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดโครงการจัดแข่งขันเกมคิดเลขเร็ว “Fastmath Arena Assumption 2026” จำนวน 1 ชุด

ด้วย บริษัท ฟาสต์แมท จำกัด ร่วมกับ โรงเรียนอัสสัมชัญ (Assumption College: AC) มีความประสงค์จัดการแข่งขันเกมคิดเลขเร็ว “Fastmath Arena Assumption 2026” เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์และดิจิทัลของเยาวชนไทย ผ่านรูปแบบการเรียนรู้ด้วยเกมคิดเลขเร็วและแพลตฟอร์มออนไลน์ อันเป็นกลไกสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ต่อเนื่อง สร้างแรงจูงใจในการพัฒนาตนเอง ยกย่องคุณภาพการศึกษา และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ อีกทั้งยังเป็นเวทีให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ โครงการนี้เปิดโอกาสให้นักเรียน นักศึกษา และประชาชนทั่วไป เข้าร่วมการแข่งขันทั้งในระดับภูมิภาคและระดับประเทศ เพื่อคัดเลือกผู้มีความสามารถเข้าสู่การแข่งขัน “Fastmath Arena Assumption 2026” ซึ่งเป็นเวทีสำคัญในการพัฒนาศักยภาพทางคณิตศาสตร์และทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเข้มข้น

ในการนี้ จึงใคร่ขอเรียนเชิญทางสถานศึกษาส่งนักเรียนหรือผู้ที่สนใจ เข้าร่วมโครงการจัดแข่งขันเกมคิดเลขเร็ว “Fastmath Arena Assumption 2026” โดยมีกำหนดการ ดังนี้

1. เปิดรับสมัคร ตั้งแต่วันที่ 10 พฤศจิกายน 2568 ถึงวันที่ 31 มกราคม 2569
2. วันที่จัดการแข่งขัน 14 กุมภาพันธ์ 2569 ณ โรงเรียนอัสสัมชัญ เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร

ทั้งนี้การเข้าร่วมกิจกรรมเป็นไปตามความสมัครใจของผู้เข้าร่วม โดยมีรายละเอียด ตามสิ่งที่ส่งมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้การสนับสนุนเข้าร่วมโครงการและเชิญชวนผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อส่งเสริมศักยภาพทางคณิตศาสตร์ของเยาวชนไทย และยกระดับมาตรฐานการเรียนรู้ให้เทียบเท่าสากล



(นายภคพงษ์ อรรคบุตร)

ประธานเจ้าหน้าที่บริหารและผู้ก่อตั้ง บริษัท ฟาสต์แมท จำกัด

บริษัท ฟาสต์แมท จำกัด

โทรศัพท์ 083 054 4633

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ hello@fastmath.io



โครงการจัดแข่งขันเกมคิดเลขเร็ว “Fastmath Arena Assumption 2026”

ณ โรงเรียนอัสสัมชัญ เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร

1. หลักการและเหตุผล

การพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ถือเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้และการยกระดับคุณภาพการศึกษาไทย “คณิตศาสตร์” ไม่เพียงเป็นพื้นฐานของวิชาการในหลายแขนง แต่ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาเชิงระบบ และการใช้เหตุผลเชิงตรรกะ ซึ่งเป็นสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม และการแข่งขันทางเศรษฐกิจสังคมโลก

อย่างไรก็ตาม สถานการณ์การเรียนรู้ด้านคณิตศาสตร์ของนักเรียนไทย ยังสะท้อนถึงความท้าทายที่ต้องได้รับการแก้ไข โดยจากแนวโน้มผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินัยพื้นฐาน (Ordinary National Educational Test: O-NET) ในช่วงปี 2562–2566 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ยังคงต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานร้อยละ 50 อย่างต่อเนื่อง ในขณะที่ผลการประเมินสมรรถนะนักเรียนระดับนานาชาติ (Programme for International Student Assessment: PISA) โดยองค์การเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ (Organization for Economic Co-operation and Development: OECD) ปี 2565 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยคณิตศาสตร์ของนักเรียนไทยอยู่ที่ 394 คะแนน ต่ำกว่าค่าเฉลี่ย OECD ที่ 472 คะแนน สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์อย่างต่อเนื่อง และแสดงถึงความท้าทายในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพเท่าเทียม

ในปีที่ผ่านมา โรงเรียนอัสสัมชัญ (Assumption College: AC) ร่วมกับ บริษัท ฟาสต์แมท จำกัด จัดการแข่งขันเกมคิดเลขเร็ว “Fastmath x AC Championship 2025” มีผู้เข้าร่วมกว่า 500 คน จาก 200 โรงเรียน ผลการประเมินความพึงพอใจชี้ว่า ร้อยละ 80 ของผู้เข้าร่วมเห็นว่ากิจกรรมช่วยพัฒนาทักษะการคิดเลขเร็วและเพิ่มความมั่นใจในการแก้ปัญหา อีกทั้งร้อยละ 65 ยังสามารถฝึกฝนทักษะดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ควบคู่ไปด้วย จากความสำเร็จและผลตอบรับที่ดี จึงเป็นแรงผลักดันให้มีการจัดการแข่งขันต่อเนื่องในปีนี้ พร้อมมุ่งการขยายผลสู่ระดับประเทศในอนาคต

การแข่งขัน “Fastmath Arena Assumption 2026” จัดขึ้นเพื่อต่อยอดจากความสำเร็จในปีที่ผ่านมา โดยเปิดโอกาสให้นักเรียน นักศึกษา และประชาชนทั่วไปได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงแข่งขันที่ทำลาย เป็นเวทีในการแสดงศักยภาพต่อสาธารณชน

การแข่งขันครั้งนี้ ไม่เพียงช่วยพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์และดิจิทัลเท่านั้น แต่ยังเป็นเวทีที่นักเรียนสามารถสะสมผลงานเพื่อใช้ต่อยอดการศึกษาต่อ อีกทั้งรูปแบบการเรียนรู้ผ่านเกมคิดเลขเร็วและแพลตฟอร์มออนไลน์ ยังสอดคล้องกับแนวทาง EdTech และการฝึกทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ทำให้โครงการสามารถต่อยอดและจัดขึ้นได้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน นอกจากนี้ ยังมีการทำงานร่วมกับเครือข่ายการศึกษา หน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชน ด้วยเหตุนี้ การจัดการแข่งขัน “Fastmath Arena Assumption 2026” จึงเป็นทั้งเวทีพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์และดิจิทัลของเยาวชนไทย และเป็นกลไกสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง สร้างแรงจูงใจ ยกระดับคุณภาพการศึกษาและความสามารถในการแข่งขันของประเทศอย่างยั่งยืน

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ของเยาวชนไทย เสริมสร้างความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ และการใช้เหตุผลเชิงตรรกะ ผ่านกิจกรรมการแข่งขันเกมคิดเลขเร็ว ทั้งในระดับภูมิภาคและระดับประเทศ
- 2.2 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงแข่งขันและการคิดสร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้นักเรียน นักศึกษา และบุคคลทั่วไป ได้ฝึกฝนทักษะการคำนวณและการแก้โจทย์ปัญหาอย่างท้าทาย และกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้
- 2.3 เพื่อสร้างเวทีการแสดงผลงานของผู้เรียน ให้นักเรียนสามารถแสดงความสามารถด้านคณิตศาสตร์ต่อสาธารณะ และสามารถนำผลการแข่งขันไปใช้ประกอบแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) สำหรับการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น
- 2.4 เพื่อขยายโอกาสและผลักดันมาตรฐานการศึกษาในระดับชาติ พัฒนาและขยายกิจกรรมการแข่งขันคิดเลขเร็วสู่ทุกภูมิภาคของประเทศ และยกระดับศักยภาพทางคณิตศาสตร์ของเยาวชนไทยให้เทียบเท่ามาตรฐานสากล
- 2.5 เพื่อส่งเสริมความร่วมมือระหว่างหน่วยงานทางการศึกษาและภาคเอกชน สร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา หน่วยงานภาครัฐ และเอกชน ในการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และทักษะดิจิทัล

3. เป้าหมาย

3.1 เปิดโอกาสเข้าร่วมการแข่งขันเกมคิดเลขเร็วในระดับภูมิภาคและระดับประเทศ เพื่อให้เยาวชนและบุคคลทั่วไปทุกภูมิภาคเข้าถึงกิจกรรมที่ทำทนายและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ จัดแข่งขัน 3 รุ่น ได้แก่

- **รุ่นประถมศึกษา** จำนวน 300 ที่นั่ง
ผู้แข่งขันต้องอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษา (ป.1-ป.6) ปีการศึกษา 2568
- **รุ่นมัธยมศึกษา** จำนวน 300 ที่นั่ง
ผู้แข่งขันต้องอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษา (ม.1-ม.6) ปีการศึกษา 2568
- **รุ่นบุคคลทั่วไป** จำนวน 300 ที่นั่ง ไม่จำกัดอายุ

3.2 คัดเลือกผู้มีความสามารถสู่การชิงแชมป์เกมคิดเลขเร็ว “Fastmath Arena Assumption 2026” เพื่อเป็นเวทีพัฒนาศักยภาพทางคณิตศาสตร์และทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเข้มข้น

4. รางวัลการแข่งขัน

เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจและยกย่องความสามารถของผู้เข้าร่วม โครงการจึงได้กำหนดรางวัลทั้งในรูปแบบ โล่รางวัล เงินรางวัล และเหรียญรางวัลให้เหมาะสมกับผลการแข่งขันและคะแนนที่ได้รับ

ลำดับ	รุ่นการแข่งขัน	จำนวน (ที่นั่ง)	รางวัล
1	ระดับชั้นประถมศึกษา (ป.1-ป.6) ในปีการศึกษา 2568	300	1. โล่รางวัล สำหรับอันดับ 1 2. เงินรางวัล สำหรับอันดับ 1-5 3. เหรียญรางวัล 50 อันดับแรก
2	ระดับชั้นมัธยมศึกษา (ม.1-ม.6) ในปีการศึกษา 2568	300	1. โล่รางวัล สำหรับอันดับ 1 2. เงินรางวัล สำหรับอันดับ 1-5 3. เหรียญรางวัล 50 อันดับแรก
3	ระดับชั้นบุคคลทั่วไป (แบบไม่จำกัดอายุ)	300	1. โล่รางวัล สำหรับอันดับ 1 2. เงินรางวัล สำหรับอันดับ 1-5 3. เหรียญรางวัล 50 อันดับแรก

โดยมีรายละเอียดรางวัล ดังนี้

อันดับ	รางวัล	เงินรางวัล (บาท)
1	โล่รางวัล ชนะเลิศอันดับ 1 พร้อมเงินรางวัล	7,000.00 .-
2	เหรียญรางวัล พร้อมเงินรางวัล	5,000.00 .-
3	เหรียญรางวัล พร้อมเงินรางวัล	3,000.00 .-
4	เหรียญรางวัล พร้อมเงินรางวัล	1,000.00 .-
5	เหรียญรางวัล พร้อมเงินรางวัล	1,000.00 .-
6 - 50	เหรียญรางวัล	-

ทั้งนี้ ผู้เข้าร่วมทุกคนจะได้รับเกียรติบัตรเพื่อรับรองการเข้าร่วมการแข่งขัน โดยได้รับเกียรติบัตรตามประเภทที่กำหนดไว้ ดังนี้

ระดับคะแนน	ประเภทเกียรติบัตร
คะแนน 80 – 100	เกียรติบัตรเหรียญทอง
คะแนน 70 – 79	เกียรติบัตรเหรียญเงิน
คะแนน 60 – 69	เกียรติบัตรเหรียญทองแดง
คะแนนต่ำกว่า 60	เกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

5. ช่องทางและค่าใช้จ่ายในการรับสมัคร

ผู้ที่สนใจสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน ต้องชำระค่าสมัคร 300 บาทต่อที่นั่ง (รวม VAT 7%) เพื่อใช้เป็นค่าใช้จ่ายในการดำเนินการจัดการแข่งขัน ค่าสถานที่ และค่าเบี้ยเลี้ยงกรรมการ โดยสามารถสมัครได้ผ่านทางเว็บไซต์ <https://fastmath.io/competition> หรือสแกน QR Code จากภาพด้านล่างนี้เท่านั้น



รายละเอียดที่ใช้ในการสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน รวมถึงวิธีการชำระเงิน สามารถตรวจสอบได้บนเว็บไซต์ดังกล่าว โดยหลังจากผู้สมัครชำระเงินเรียบร้อยแล้ว ระบบจะจัดส่งใบกำกับภาษีพร้อมทั้งยืนยันข้อมูลการสมัครไปยังอีเมลที่ผู้สมัครได้ระบุไว้ในแบบฟอร์มบนเว็บไซต์

- ช่วงเวลาเปิดรับสมัคร ตั้งแต่วันที่ 10 พฤศจิกายน 2568 จนถึง 31 มกราคม 2569
- ทั้งนี้ ผู้ที่สนใจสามารถสมัครในวันแข่งขันได้ ในวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2569

โดยเลือกสมัครในรุ่นการแข่งขันที่สนใจได้ ณ งานการแข่งขัน

หมายเหตุ: ผู้สมัครต้องแจ้งความประสงค์ก่อนที่การแข่งขันในรุ่นนั้น ๆ ก่อนจะเริ่มต้นการแข่งขัน และการสมัครจะสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อได้ชำระค่าสมัครเรียบร้อยแล้ว

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ด้านผู้เข้าร่วมการแข่งขัน	▪ พัฒนาทักษะการคิดเลขเร็ว การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ▪ เสริมสร้างความมั่นใจและความสามารถในการแข่งขัน ▪ เปิดโอกาสให้นักเรียน นักศึกษา และบุคคลทั่วไป แสดงศักยภาพต่อสาธารณะ ▪ สามารถนำประกาศนียบัตรและผลการแข่งขันไปใช้ประกอบแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อการศึกษาต่อ
ด้านการศึกษาและสถานศึกษา	▪ สนับสนุนการเรียนการสอนคณิตศาสตร์และวิชาที่เกี่ยวข้องด้วยรูปแบบกิจกรรมที่สร้างสรรค์และท้าทาย ▪ ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา หน่วยงานภาครัฐ และเอกชน ▪ เปิดโอกาสให้สถานศึกษาได้พัฒนาหลักสูตรและกิจกรรมแข่งขันที่สอดคล้องกับศักยภาพนักเรียน
ด้านสังคมและเยาวชนไทย	▪ ผลักดันเยาวชนไทยสู่มาตรฐานสากลด้านคณิตศาสตร์และทักษะดิจิทัล ▪ กระตุ้นการเรียนรู้เชิงแข่งขันและการคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ▪ สร้างเครือข่ายเยาวชนที่สนใจด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี
ด้านการพัฒนาโครงการและกิจกรรมเชิงนวัตกรรม	▪ พัฒนาแพลตฟอร์มและรูปแบบการแข่งขันที่ต่อยอดได้ทั้งระดับภูมิภาคและระดับประเทศ ▪ เก็บข้อมูลและสถิติผู้เข้าร่วมเพื่อนำไปใช้วางแผนกิจกรรมและนโยบายพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในอนาคต

7. ผู้รับผิดชอบโครงการ ประกอบด้วย

- คุณภัคพงษ์ อรรคบุตร
- คุณสรยุทธ มียิ้ม
- คุณสุเทพ จันทร์ชุมพล
- คุณเรืองวิทย์ ศรีอำไพวัฒน์
- คุณสุกฤตา สิงห์คำ
- คุณชัชชน ศรีสุภาพ

ติดต่อสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมผ่านทางอีเมล hello@fastmath.io หรือโทรศัพท์ 083 054 4633

8. ติดตามรายละเอียดการแข่งขัน

เพจ Facebook: Fastmath หรือบนเว็บไซต์ Fastmath.io

9. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงการฯ

เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน สามารถสรุปได้ดังตารางด้านล่าง เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจ รายละเอียด วิธีการและหลักเกณฑ์ วิธีตรวจคำตอบและการให้คะแนน เกณฑ์การตัดสิน และอื่น ๆ อย่างครบถ้วน ดังตาราง

เอกสารที่เกี่ยวข้อง	รายละเอียด
1. วิธีการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน	เอกสารแนบ 1
2. เกณฑ์การแข่งขัน	เอกสารแนบ 2
3. วิธีการแข่งขัน	เอกสารแนบ 3
4. วิธีตรวจคำตอบและการให้คะแนน	เอกสารแนบ 4
5. เกณฑ์การตัดสินและคณะกรรมการในการแข่งขัน	เอกสารแนบ 5
6. กำหนดการแข่งขันและสถานที่จัดการแข่งขัน	เอกสารแนบ 6
7. ประมวลภาพกิจกรรม	เอกสารแนบ 7

10. ข้อกำหนดและเงื่อนไขการแข่งขัน (Disclaimer)

■ เงื่อนไขการแข่งขัน

ผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดของการแข่งขัน ได้ตามความเหมาะสม โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า ทั้งนี้ การตัดสินของคณะกรรมการ ถือเป็นที่สุด

■ การเก็บและใช้ข้อมูลส่วนบุคคล (Personal Data Protection Act: PDPA)

ผู้สมัครเข้าร่วมการแข่งขันยินยอมให้ผู้จัดเก็บ ใช้ และประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคล เช่น ชื่อ-นามสกุล อายุ โรงเรียน ระดับชั้น และข้อมูลติดต่อ เพื่อใช้สำหรับการดำเนินการจัดการแข่งขัน การประกาศผล การออกเกียรติบัตร รวมถึงการจัดทำรายงานหรือเอกสารที่เกี่ยวข้อง โดยข้อมูลดังกล่าว จะถูกเก็บรักษาอย่างเหมาะสม และจะไม่ถูกเปิดเผยต่อบุคคลภายนอกที่ไม่เกี่ยวข้อง ยกเว้นตามที่กฎหมายกำหนด ผู้เข้าร่วมสามารถใช้สิทธิ์ตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 ได้

■ การบันทึกภาพถ่ายและวิดีโอ

ในระหว่างการจัดการแข่งขัน ผู้จัดอาจมีการบันทึกภาพถ่ายและวิดีโอ เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ จัดทำรายงาน หรือจัดเก็บเป็นหลักฐานการดำเนินงาน โดยผู้สมัครถือว่ายินยอมให้ผู้จัดสามารถนำภาพถ่ายและวิดีโอดังกล่าวไปใช้ตามวัตถุประสงค์ข้างต้นได้



เอกสารแนบที่เกี่ยวข้องกับโครงการฯ



โครงการจัดแข่งขันคิดเลขเร็ว “Fastmath Arena Assumption 2026”

ณ โรงเรียนอัสสัมชัญ เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร

วิธีการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

1. ระดับโจทย์การแข่งขัน (Level)

โจทย์การแข่งขันในทุกระดับจะใช้ระบบสุ่มของทาง Fastmath โดยจะสุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก หรือสุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก ซึ่งผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ตัวเลขจากโจทย์ให้ครบทุกตัว ห้ามนำตัวเลขจากโจทย์มาต่อกันเพื่อสร้างทศนิยม หรือจำนวนหลายหลัก และคำตอบของสมการต้องเป็นจำนวนเต็มบวกเท่านั้น โจทย์การแข่งขันแบ่งออกเป็น 4 ระดับ (Level) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 ระดับพื้นฐาน (Basic)

ใช้การดำเนินการทางคณิตศาสตร์พื้นฐาน ได้แก่ บวก, ลบ, คูณ, หรือ หารเท่านั้น โดยเขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปแบบสมการเดียว ไม่อนุญาต ให้เขียนวิธีคิดที่ละขั้นตอนในส่วนคำตอบของกระดาษคำตอบ

ตัวอย่างที่ 1 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก

โจทย์ที่สุ่ม 3 4 6 7 ผลลัพธ์ 40

รูปแบบคำตอบที่ใช้ได้: $(7 - 3) \times (4 + 6) = 40$

ตัวอย่างที่ 2 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก

โจทย์ที่สุ่ม 5 4 6 3 1 ผลลัพธ์ 118

รูปแบบคำตอบที่ใช้ได้: $(5 - 1)(4 + 6)(3) = 120$

คำตอบจากสมการตัวอย่างเท่ากับ 120 ซึ่งไม่ตรงกับผลลัพธ์ที่โจทย์กำหนด ในกรณีนี้ การให้คะแนน จะเรียงลำดับจากความใกล้เคียงของคำตอบกับผู้เข้าแข่งขันอื่นในรุ่นการแข่งขันเดียวกัน

1.2 ระดับ 1 (Level 1)

ใช้การดำเนินการ ได้แก่ บวก, ลบ, คูณ,หาร, หรือ ยกกำลังเท่านั้น โดยเขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปแบบสมการเดียว สามารถให้เลขยกกำลังเป็นเศษส่วนได้ เช่น $(4)^{\frac{1}{2}} = 2$ ไม่อนุญาต ให้เขียนวิธีคิดทีละขั้นตอนในส่วนคำตอบของกระดาษคำตอบ

ตัวอย่างที่ 1 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก

โจทย์ที่สุ่ม 2 5 3 1 ผลลัพธ์ 78

รูปแบบคำตอบที่ใช้ได้: $3 \cdot (1 + 5^2) = 78$

ตัวอย่างที่ 2 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก

โจทย์ที่สุ่ม 2 4 2 1 8 ผลลัพธ์ 256

รูปแบบคำตอบที่ใช้ได้: $4^{(8 \cdot 2)^{\frac{1}{2}}} = 256$ เลขยกกำลังสามารถเป็นเศษส่วนได้

1.3 ระดับ 2 (Level 2)

ใช้การดำเนินการ ได้แก่ บวก, ลบ, คูณ,หาร, ยกกำลัง, รากที่ 2 หรือ รากอันดับที่ n (เป็นจำนวนเต็มบวกเท่านั้น) ในการถอดรากต้องใส่อันดับที่ของรากจากตัวเลขที่สุ่มจากโจทย์ ยกเว้นรากอันดับที่ 2 ที่สามารถใช้ได้ทั้งตัวเลขจากโจทย์ หรือไม่ใช้ตัวเลขจากโจทย์ ซึ่งในการถอดรากอนุญาตให้ใช้เพียงขั้นเดียวเท่านั้น เช่น โจทย์ที่สุ่ม 4 5 3 1 2 ผลลัพธ์ 456

เงื่อนไขการใช้รากแบบที่ 1 สามารถใช้ $\sqrt{4}$ โดยถือว่าใช้เลข 4 จากโจทย์ แต่ไม่ใช่เลข 2 จากโจทย์ ผู้เข้าแข่งขันไม่ต้องเขียนระบุอันดับของรากถ้าหากไม่ต้องการใช้ตัวเลข 2 จากโจทย์

เงื่อนไขการใช้รากแบบที่ 2 สามารถใช้ $\sqrt[3]{4}$ โดยถือว่าใช้เลข 4 และ 2 จากโจทย์ ถ้าต้องการใช้เลข 2 ในโจทย์จำเป็นต้องเขียนระบุอันดับของราก

เงื่อนไขการใช้รากแบบที่ 3 สามารถใช้ $\sqrt[3]{4}$ โดยถือว่าใช้เลข 4 และ 3 จากโจทย์

เงื่อนไขการใช้รากแบบที่ 4 ไม่อนุญาตใช้รากเกิน 1 ชั้นได้ ตัวอย่างที่ไม่สามารถใช้ได้ เช่น $\sqrt{\sqrt{4}}$, $\sqrt{2 + \sqrt{4}}$ หรือ $\sqrt[3]{\sqrt{4}}$ เพราะถือว่าเป็นการใช้ราก 2 ชั้น

โดยเขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปแบบสมการเดียว ไม่อนุญาต ให้เขียนวิธีคิดทีละขั้นตอนในส่วนคำตอบของกระดาษคำตอบ



ตัวอย่างที่ 1 สุ่มโจทยเป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก

โจทยที่สุ่ม 1 4 6 9 ผลลัพธ์ 21

รูปแบบคำตอบที่ใช้ได้: $(1 + 9) + (6 \cdot \sqrt{4}) = 22$

คำตอบจากสมการตัวอย่างเท่ากับ 22 ซึ่งไม่ตรงกับผลลัพธ์ที่โจทยกำหนด ในกรณีนี้การให้คะแนนจะเรียงลำดับจากความใกล้เคียงของคำตอบกับผู้เข้าแข่งขันอื่นในรุ่นการแข่งขันเดียวกัน

ตัวอย่างที่ 2 สุ่มโจทยเป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก

โจทยที่สุ่ม 7 8 8 9 9 ผลลัพธ์ 789

รูปแบบคำตอบที่ใช้ได้: $\sqrt{9} \cdot (7 + (\sqrt[3]{8})^8) = 789$

สามารถใช้รากที่ 2 ได้โดยไม่จำเป็นต้องใช้เลข 2 จากโจทย และใช้ราก 1 ขึ้นได้เท่านั้น

1.4 ระดับ 3 (Level 3)

ใช้การดำเนินการ ได้แก่ บวก, ลบ, คูณ,หาร, ยกกำลัง, ถอดรากอันดับที่ n , แฟกทอเรียล (!), หรือ ซิกมา (Σ) เท่านั้น ในการถอดรากจะต้องใส่อันดับที่ของรากจากตัวเลขที่สุ่มจากโจทย ยกเว้นรากอันดับที่ 2 ที่สามารถใช้ได้ทั้งตัวเลขจากโจทย หรือไม่ใช่ตัวเลขจากโจทย ซึ่งในการถอดรากอนุญาตให้ใช้ไม่เกิน 2 ชั้น เช่น โจทยที่สุ่ม 4 5 3 1 2 ผลลัพธ์ 456

เงื่อนไขการใช้รากแบบที่ 1 สามารถใช้ $\sqrt{4}$ โดยถือว่าใช้เลข 4 จากโจทย แต่ไม่ใช่เลข 2 จากโจทย

เงื่อนไขการใช้รากแบบที่ 2 สามารถใช้ $\sqrt[3]{4}$ โดยถือว่าใช้เลข 4 และ 2 จากโจทย

เงื่อนไขการใช้รากแบบที่ 3 สามารถใช้ $\sqrt[3]{4}$ โดยถือว่าใช้เลข 4 และ 3 จากโจทย

เงื่อนไขการใช้รากแบบที่ 4 สามารถใช้ $\sqrt{\sqrt{4}}$, $\sqrt{2 + \sqrt{4}}$ หรือ $\sqrt[3]{\sqrt{4}}$ ซึ่งถือว่าเป็นราก 2 ชั้น

เงื่อนไขการใช้รากแบบที่ 5 ไม่สามารถใช้ $\sqrt{\sqrt{\sqrt{4}}}$ เพราะถือว่าเป็นราก 3 ชั้น

การใช้แฟกทอเรียล จะใช้ ! ก็ครั้งก็ได้ แต่ต้องใส่วงเล็บให้ชัดเจนทุกครั้งในกรณีที่มีการใช้แฟกทอเรียลมากกว่า 1 ครั้ง เช่น $3!$, $(3!)$, $(3!)!$, $((3!))!$ เป็นต้น

การใช้ซิกมาต้องเขียนให้ถูกต้องตามหลักคณิตศาสตร์ โดยอนุญาตให้ใช้ตัวแปรที่ปรากฏหลัง Σ ได้ไม่เกิน 2 ตัว หรือใช้เฉพาะตัวเลขจากโจทย และตัวเลขที่ปรากฏอยู่กับ Σ ต้องเป็นตัวเลขที่ได้จากโจทยที่สุ่มเท่านั้น โดยค่าของขอบล่างต้องน้อยกว่าหรือเท่ากับขอบบน และต้องเป็นจำนวนเต็มบวกที่มีค่าตั้งแต่ 1 ขึ้นไป ซึ่งสามารถใช้ Σ ที่ขอบล่างหรือขอบบนได้ แต่ค่าของขอบล่างและขอบบนต้องเป็นจำนวนเต็มบวก และไม่สามารถใช้ Σ ซ้อนข้างใน Σ ได้

โดยเขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปแบบสมการเดียว ไม่อนุญาตให้เขียนวิธีคิดทีละขั้นตอนในส่วนคำตอบของกระดาษคำตอบ

ตัวอย่างการใช้ชีกมาที่อนุญาตแบบที่ 1

$$\sum_{i=1}^{7+5} (i) = 78$$

จะถือว่าใช้ตัวเลข 1, 5, 7 จากโจทย์

ตัวอย่างการใช้ชีกมาที่อนุญาตแบบที่ 2

$$\sum_{i=1}^{2^4} (5) = 80$$

จะถือว่าใช้ตัวเลข 1, 2, 4, 5 จากโจทย์ (สามารถใช้เฉพาะตัวเลขจากโจทย์ในชีกมาได้)

ตัวอย่างการใช้ชีกมาที่อนุญาตแบบที่ 3

$$\sum_{i=1}^{7+5} (2i + i) = 234$$

จะถือว่าใช้ตัวเลข 1, 2, 5, 7 จากโจทย์

ตัวอย่างการใช้ชีกมาที่อนุญาตแบบที่ 4

$$\sum_{i=0!}^2 (3i^i) = 15$$

จะถือว่าใช้ตัวเลข 0, 2, 3 จากโจทย์ (สามารถใช้ 0! ซึ่งมีค่าเท่ากับ 1 ที่ขอล่างหรือขอบบนได้)

ตัวอย่างการใช้ชีกมาที่อนุญาตแบบที่ 5

$$\sum_{i=2}^2 (i) = 2$$

จะถือว่าใช้ตัวเลข 2 จำนวน 2 ตัว จากโจทย์

(ขอล่างต้องน้อยกว่าหรือเท่ากับขอบบน แต่ต้องเป็นจำนวนเต็มบวกที่มีค่าตั้งแต่ 1 ขึ้นไป)

ตัวอย่างการใช้ชีกมาที่อนุญาตแบบที่ 6

$$\sum_{i=2}^{\Sigma_{i=1}^{3+2}(i)} (i) = 119$$

จะถือว่าใช้ตัวเลข 1, 2, 2, 3 จากโจทย์ (สามารถใช้ชีกมาที่ขอล่างหรือขอบบนได้)



ตัวอย่างการใช้ซิกมาที่อนุญาตแบบที่ 7

$$\sum_{i=1}^{3!} (i) + \sum_{i=2}^4 (i) = 30$$

จะถือว่าใช้ตัวเลข 1, 2, 3, 4 จากโจทย์

ตัวอย่างการใช้ซิกมาที่ “ไม่” อนุญาตแบบที่ 1

$$\sum_{i=2^6}^3 (i)$$

ไม่อนุญาตให้ใช้ซิกมาที่มีขอบล่างมากกว่าขอบบน

ตัวอย่างการใช้ซิกมาที่ “ไม่” อนุญาตแบบที่ 2

$$\sum_{i=\sqrt{5}}^3 (i), \sum_{i=-4}^7 (i), \sum_{i=0}^9 (i)$$

ไม่อนุญาตให้ใช้ซิกมาที่มีขอบล่างหรือขอบบนไม่เป็นจำนวนเต็มบวกที่มีค่าตั้งแต่ 1 ขึ้นไป

ตัวอย่างการใช้ซิกมาที่ “ไม่” อนุญาตแบบที่ 3

$$\sum_{i=1}^3 (i + i + i)$$

ไม่อนุญาตให้ใช้ซิกมาที่มีการใช้ตัวแปรในแต่ละซิกมามากกว่า 2 ตัว

ตัวอย่างการใช้ซิกมาที่ “ไม่” อนุญาตแบบที่ 4

$$\sum_{i=1}^4 (\sqrt{i})$$

ไม่อนุญาตให้ใช้ซิกมาที่มีผลลัพธ์ไม่เป็นจำนวนเต็มบวก

ตัวอย่างการใช้ซิกมาที่ “ไม่” อนุญาตแบบที่ 5

$$\sum_{i=2}^4 \left(i + \sum_{i=1}^3 (i) \right)$$

ไม่อนุญาตให้ใช้ซิกมาที่มีการใช้ซิกมาซ้อนกันใน

ตัวอย่างที่ 1 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก

โจทย์ที่สุ่ม 7 5 6 8 ผลลัพธ์ 42

รูปแบบคำตอบที่ใช้ได้:

$$5! - \sum_{i=7}^8 \left(\frac{i!}{6!} + i \right) = 42$$

ตัวอย่างที่ 2 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก

โจทย์ที่สุ่ม 2 6 0 1 1 ผลลัพธ์ 477

รูปแบบคำตอบที่ใช้ได้:

$$\sum_{i=2}^{1+1+0!} \left(\frac{6!}{i!} - i! \right) = 472$$

คำตอบจากสมการตัวอย่างเท่ากับ 472 ซึ่งไม่ตรงกับผลลัพธ์ที่โจทย์กำหนด

ในกรณีนี้การให้คะแนน จะเรียงลำดับจากความใกล้เคียงของคำตอบกับผู้เข้าแข่งขันอื่นในรุ่นการแข่งขันเดียวกัน



โครงการจัดแข่งขันคิดเลขเร็ว “Fastmath Arena Assumption 2026”

ณ โรงเรียนอัสสัมชัญ เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร

วิธีการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน (ต่อ)

2. ข้อพึงระวังในการแข่งขัน

- 2.1 คำตอบต้องใช้เลขโดดที่สุ่มจากโจทย์ให้ครบทุกตัว และใช้ได้ตัวเลข 1 ครั้งเท่านั้น
- 2.2 การเขียนคำตอบ และการเขียนเครื่องหมายต่าง ๆ ตามระดับที่กำหนด ควรเขียนให้ชัดเจน
- 2.3 การเขียนเครื่องหมายบวกให้เขียน $m + n$ เท่านั้น
- 2.4 การเขียนเครื่องหมายลบให้เขียน $m - n$ เท่านั้น
- 2.5 การเขียนเครื่องหมายคูณให้เขียน $m \times n$, $(m)(n)$, $m \cdot n$, $(m) \cdot (n)$ เท่านั้น
- 2.6 การเขียนเครื่องหมายหารให้เขียน $m \div n$, $\frac{m}{n}$, m/n เท่านั้น
- 2.7 กรณีที่มีการใช้วงเล็บให้เขียนวงเล็บให้ชัดเจน จะใช้ $()$ หรือ $\{ \}$ หรือ $[]$ ก็ขึ้นก็ได้ แต่ต้องถูกต้องตามหลักลำดับดำเนินการทางคณิตศาสตร์
- 2.8 ไม่อนุญาตให้ใช้รากอนันต์ในการแก้สมการทุกกรณี
- 2.9 การเขียนเลขยกกำลัง ควรเขียนให้ชัดเจน เช่น $(2^2)^3 = 4^3$, $2^{2^3} = 2^8$
- 2.10 กรณีที่ไม่ใส่วงเล็บจะคิดตามหลักคณิตศาสตร์ เช่น $2^{2^3} = 2^{(2^3)} = 2^8$
- 2.11 การใช้ Σ ต้องเขียนตัวเลขกำกับไว้ตรงส่วนขอบบนและขอบล่าง ซึ่งต้องเป็นตัวเลขที่ได้จากโจทย์ที่สุ่มเท่านั้น โดยค่าของขอบล่างต้องน้อยกว่าหรือเท่ากับขอบบน และต้องเป็นจำนวนเต็มบวกที่มีค่าตั้งแต่ 1 ขึ้นไป และสามารถใส่ Σ ที่ขอบล่างหรือขอบบนได้ตามที่กติกากำหนด
- 2.12 เงื่อนไขกติกาอื่น ๆ อ้างอิงจากเว็บไซต์ <https://fastmath.io/play/game>
- 2.13 ห้ามผู้เข้าแข่งขันกระทำการทุจริตทุกรูปแบบ เช่น การใช้อุปกรณ์สื่อสาร การรับหรือให้คำตอบจากผู้อื่น หรือการกระทำที่ขัดต่อกติกา หากตรวจพบจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันทันที และการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
- 2.14 เขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปแบบสมการเดียว ไม่อนุญาตให้เขียนวิธีคิดที่ละขั้นตอนในส่วนคำตอบของกระดานคำตอบ



โครงการจัดแข่งขันคิดเลขเร็ว “Fastmath Arena Assumption 2026”

ณ โรงเรียนอัสสัมชัญ เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร

เกณฑ์การแข่งขัน

ในทุกการแข่งขันจะมีการใช้ระดับโจทย์ 3 ระดับ (Level) ระดับละ 10 ข้อรวมเป็นจำนวนทั้งหมด 30 ข้อ จำกัดเวลาการทำข้อละ 30 วินาที และมีข้อตัดสินทั้งหมด 10 ข้อ ซึ่งจะสุ่มระดับโจทย์แข่งขัน จำกัดเวลาการทำข้อละ 15 วินาที ดังนั้นผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะได้ทำโจทย์ 40 ข้อ โดยมีรายละเอียดแต่ละรุ่นการแข่งขัน ดังนี้

1. รุ่นประถมศึกษา (ป.1 - ป.6)

ระดับโจทย์ที่ใช้: ระดับ 2 (Level 2), ระดับ 1 (Level 1), ระดับพื้นฐาน (Basic) ตามลำดับ โดยอิงรายละเอียดในแต่ละระดับโจทย์

โจทย์ระดับ 2 จำนวน 10 ข้อ จำกัดเวลาข้อละ 30 วินาที ประกอบด้วย

ข้อ 1-5 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก จำนวน 5 ข้อ

ข้อ 6-10 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก จำนวน 5 ข้อ

โจทย์ระดับ 1 จำนวน 10 ข้อ จำกัดเวลาข้อละ 30 วินาที ประกอบด้วย

ข้อ 11-15 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก จำนวน 5 ข้อ

ข้อ 16-20 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก จำนวน 5 ข้อ

โจทย์ระดับพื้นฐาน จำนวน 10 ข้อ จำกัดเวลาข้อละ 30 วินาที ประกอบด้วย

ข้อ 21-25 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก จำนวน 5 ข้อ

ข้อ 26-30 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก จำนวน 5 ข้อ

โจทย์ตัดสิน จำนวน 10 ข้อ จำกัดเวลาข้อละ 15 วินาที โดยจะทำการสุ่ม 1 ระดับจากระดับที่ใช้ทั้งหมด 3 ระดับ และสุ่มว่าต้องทำโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก หรือ โจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก เพื่อใช้สำหรับทั้ง 10 ข้อ ซึ่งโจทย์ตัดสินจะนำไปคิดคะแนนเพื่อเปรียบเทียบอันดับผู้ที่ทำคะแนนในโจทย์รอบทั่วไปได้เท่ากันเท่านั้น

2. รุ่นมัธยมศึกษา (ม.1 - ม.6) และรุ่นบุคคลทั่วไป (Open)

ระดับโจทย์ที่ใช้: ระดับ 3 (Level 3), ระดับ 2 (Level 2), ระดับ 1 (Level 1) ตามลำดับ โดยอิงรายละเอียดในแต่ละระดับโจทย์

โจทย์ระดับ 3 จำนวน 10 ข้อ จำกัดเวลาข้อละ 30 วินาที ประกอบด้วย

ข้อ 1-5 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก จำนวน 5 ข้อ

ข้อ 6-10 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก จำนวน 5 ข้อ

โจทย์ระดับ 2 จำนวน 10 ข้อ จำกัดเวลาข้อละ 30 วินาที ประกอบด้วย

ข้อ 11-15 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก จำนวน 5 ข้อ

ข้อ 16-20 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก จำนวน 5 ข้อ

โจทย์ระดับ 1 จำนวน 10 ข้อ จำกัดเวลาข้อละ 30 วินาที ประกอบด้วย

ข้อ 21-25 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก จำนวน 5 ข้อ

ข้อ 26-30 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก จำนวน 5 ข้อ

โจทย์ตัดสิน จำนวน 10 ข้อ จำกัดเวลาข้อละ 15 วินาที โดยจะทำการสุ่ม 1 ระดับจากระดับที่ใช้ทั้งหมด 3 ระดับ และสุ่มว่าต้องทำโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก หรือ โจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก เพื่อใช้สำหรับทั้ง 10 ข้อ ซึ่งโจทย์ตัดสินจะนำไปคิดคะแนนเพื่อเปรียบเทียบอันดับผู้ที่ทำคะแนนในโจทย์รอบทั่วไปได้เท่ากันเท่านั้น



โครงการจัดแข่งขันคิดเลขเร็ว “Fastmath Arena Assumption 2026”

ณ โรงเรียนอัสสัมชัญ เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร

วิธีการแข่งขัน

1. กรรมการทำการแจกกระดาษคำตอบในช่วงที่ผู้เข้าแข่งขันลงทะเบียน ตามรหัสประจำตัวผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งผู้เข้าแข่งขันต้องตรวจสอบความถูกต้องของรหัส
2. กรรมการจะชี้แจงระเบียบกติกาการแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันและกรรมการผู้ควบคุม
3. ผู้เข้าแข่งขันต้องเขียนเลขข้อของโจทย์กำกับในทุกกระดาษคำตอบก่อนเริ่มแข่งขันในแต่ละข้อ
4. ใช้การสุ่มตัวเลขโจทย์จากเว็บไซต์ <https://fastmath.io/fullscreen> พร้อมกับแสดงเวลานับถอยหลัง (ผู้เข้าแข่งขันสามารถขอตรวจสอบซอร์สโค้ดระบบการสุ่มได้ทุกกรณี)
5. ใช้กระดาษคำตอบที่ Fastmath จัดเตรียมไว้ เป็นกระดาษขนาด 1 ส่วน 4 ของกระดาษ A4 ดังภาพตัวอย่าง โดยจะมีรหัสประจำตัวผู้เข้าแข่งขัน และ QR Code ประจำตัวผู้เข้าแข่งขัน และมีช่องเลขข้อที่ผู้เข้าแข่งขันต้องระบุก่อนจะเริ่มแข่งขันในข้อนั้น ๆ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเขียนคำตอบลงในส่วนสมการคำตอบ และสามารถทดการคำนวณในส่วนพื้นที่สำหรับทด เท่านั้น
6. เมื่อหมดเวลาในแต่ละข้อ จะมีเสียงแจ้งเตือนเพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันชูกระดาษคำตอบขึ้นเหนือศีรษะ กรรมการจะทำการเก็บกระดาษคำตอบ และจะดำเนินการวนต่อเนื่องจนครบทุกข้อ โดยที่ไม่มีการหยุดพักในแต่ละข้อเพื่อตรวจให้คะแนน และไม่มีการเฉลยที่ละข้อให้ผู้เข้าแข่งขันรับทราบก่อนสิ้นสุดการแข่งขัน (กรณีที่ผู้เข้าแข่งขันไม่ชูกระดาษคำตอบภายในเวลา กรรมการจะข้ามการเก็บกระดาษคำตอบในข้อนั้นทันที)

 ข้อที่	S1A 
สมการคำตอบ	พื้นที่สำหรับทด

ดาวน์โหลดตัวอย่างกระดาษคำตอบ

ได้ที่ <https://fastmath.io/files/fastmath-ac-2026-paper.pdf>



โครงการจัดแข่งขันคิดเลขเร็ว “Fastmath Arena Assumption 2026”

ณ โรงเรียนอัสสัมชัญ เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร

วิธีการตรวจคำตอบและการให้คะแนน

1. วิธีการตรวจคำตอบ

การตรวจคำตอบจะดำเนินการผ่านระบบคอมพิวเตอร์บนเว็บไซต์ Fastmath.io โดยมีขั้นตอนดังนี้

- 1.1 คณะกรรมการจะบันทึกคำตอบของผู้เข้าแข่งขัน รวมถึงสแกนภาพกระดาษคำตอบเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อเปิดเผยกระดาษคำตอบของผู้เข้าแข่งขันทั้งหมดบนเว็บไซต์ Fastmath.io
- 1.2 ระบบอัตโนมัติจะคำนวณตรวจสอบความถูกต้องของสมการ พร้อมจัดเรียงลำดับคะแนนตามวิธีการให้คะแนนที่กำหนด
- 1.3 ผู้เข้าแข่งขันมีสิทธิ์ตรวจสอบผลการตรวจคำตอบของระบบอัตโนมัติ และสามารถยื่นคำร้องขอแก้ไขผลการตรวจในกรณีพบข้อผิดพลาดได้ภายในเวลาที่กำหนด

2. การให้คะแนน

การให้คะแนนจะถูกพิจารณาจากคำตอบของผู้เข้าแข่งขันในแต่ละรุ่นการแข่งขัน ที่ถูกต้องตามกติกาจากทั้งหมด 30 ข้อในโจทย์ทั่วไป (ไม่รวมโจทย์ตัดสิน 10 ข้อ) และกรณีที่มิใช่ผู้เข้าแข่งขันคิดได้คำตอบเท่ากัน หรือใกล้เคียงเท่ากันในแต่ละข้อ ผู้เข้าแข่งขันทั้งหมดที่เข้าเงื่อนไขดังกล่าว จะได้คะแนน ดังนี้

2.1 รุ่นประถมศึกษา (30 ข้อ รวม 100 คะแนน)

โจทย์ระดับพื้นฐาน (Basic)

คำตอบที่ใกล้เคียงมากที่สุด	ได้ 4 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ใกล้เคียงลำดับที่ 2	ได้ 3 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ใกล้เคียงลำดับที่ 3	ได้ 2 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ใกล้เคียงลำดับที่ 4	ได้ 1 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ผิดกติกา หรือใกล้เคียงตั้งแต่ลำดับที่ 5 เป็นต้นไป	ได้ 0 คะแนน ต่อข้อ



โจทย์ระดับ 1 (Level 1) และ โจทย์ระดับ 2 (Level 2)

คำตอบที่ใกล้เคียงมากที่สุด	ได้ 3 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ใกล้เคียงลำดับที่ 2	ได้ 2 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ใกล้เคียงลำดับที่ 3	ได้ 1 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ผิดกติกา หรือใกล้เคียงตั้งแต่ลำดับที่ 4 เป็นต้นไป	ได้ 0 คะแนน ต่อข้อ

2.2 รุ่นมัธยมศึกษา และรุ่นบุคคลทั่วไป (30 ข้อ รวม 100 คะแนน)

โจทย์ระดับ 1 (Level 1)

คำตอบที่ใกล้เคียงมากที่สุด	ได้ 4 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ใกล้เคียงลำดับที่ 2	ได้ 3 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ใกล้เคียงลำดับที่ 3	ได้ 2 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ใกล้เคียงลำดับที่ 4	ได้ 1 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ผิดกติกา หรือใกล้เคียงตั้งแต่ลำดับที่ 5 เป็นต้นไป	ได้ 0 คะแนน ต่อข้อ

โจทย์ระดับ 2 (Level 2) และ โจทย์ระดับ 3 (Level 3)

คำตอบที่ใกล้เคียงมากที่สุด	ได้ 3 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ใกล้เคียงลำดับที่ 2	ได้ 2 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ใกล้เคียงลำดับที่ 3	ได้ 1 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ผิดกติกา หรือใกล้เคียงตั้งแต่ลำดับที่ 4 เป็นต้นไป	ได้ 0 คะแนน ต่อข้อ



โครงการจัดแข่งขันคิดเลขเร็ว “Fastmath Arena Assumption 2026”

ณ โรงเรียนอัสสัมชัญ เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร

เกณฑ์การตัดสินและคณะกรรมการในการแข่งขัน

1. เกณฑ์การตัดสิน

1.1 ในกรณีที่ผู้แข่งขันในแต่ละระดับได้คะแนนรวมในโจทย์ทั่วไป 30 ข้อ (3 ระดับ) เท่ากัน คณะกรรมการจะพิจารณาจากโจทย์ตัดสิน 10 ข้อ ซึ่งผู้แข่งขันใดได้คะแนนมากกว่าให้เป็นผู้ชนะ

1.1.1 กรณีที่ผลคะแนนในข้อตัดสินยังเท่ากัน ผู้แข่งขันในกลุ่มนั้น จะได้รับอันดับและรางวัลร่วมกัน

1.2 ใช้ระบบคอมพิวเตอร์ทำการรวมคะแนนในโจทย์ทั่วไป และโจทย์ตัดสิน (ถ้ามี) แล้วเทียบเกณฑ์การตัดสิน ดังนี้

1.2.1 ผู้ที่ได้คะแนนอันดับ 1 ในแต่ละรุ่นการแข่งขัน ได้รับ โล่รางวัล ประจำการแข่งขัน Fastmath Arena Assumption 2026

1.2.2 ผู้ที่ได้คะแนนอันดับ 2-50 ในแต่ละรุ่นการแข่งขัน ได้รับ เหรียญรางวัล ประจำการแข่งขัน Fastmath Arena Assumption 2026

1.2.3 ผู้ที่ได้คะแนนในโจทย์ทั่วไปรวม 80 – 100 คะแนน ได้รับรางวัล เกียรติบัตรเหรียญทอง

คะแนน	70 – 79	ได้รับรางวัล <u>เกียรติบัตรเหรียญเงิน</u>
-------	---------	---

คะแนน	60 – 69	ได้รับรางวัล <u>เกียรติบัตรเหรียญทองแดง</u>
-------	---------	---

คะแนนต่ำกว่า	60	ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน
--------------	----	-------------------------------------

2. คณะกรรมการในการแข่งขัน

ทีมจัดการแข่งขัน บริษัท ฟาสต์แมท จำกัด, อาจารย์และนักเรียนโรงเรียนอัสสัมชัญ รวมถึงบุคคลภายนอกที่สนใจสมัครเข้าร่วมในการเป็นกรรมการภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด



โครงการจัดแข่งขันคิดเลขเร็ว “Fastmath Arena Assumption 2026”

กำหนดการแข่งขันและสถานที่จัดการแข่งขัน

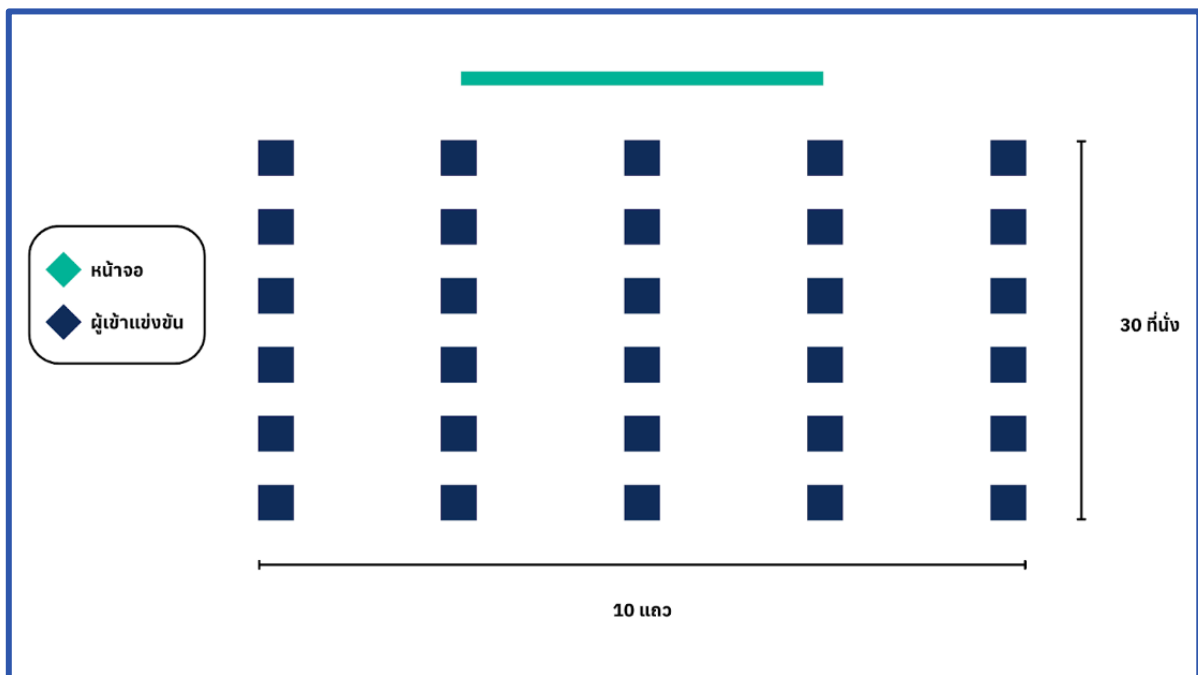
วันเสาร์ที่ 14 กุมภาพันธ์ 2569 เวลา 08:00 – 16:00 น.

ณ หอประชุม Louis-Marie Grand Hall ชั้น 6 โรงเรียนอัสสัมชัญ เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร

โดยมีรายละเอียดการจัดสถานที่แข่งขัน ดังนี้

1. หน้าจอแสดงผลสำหรับการสุ่มโจทย์ให้ผู้เข้าแข่งขัน 300 ที่นั่ง
2. โต๊ะและที่นั่งสำหรับผู้เข้าแข่งขัน 300 ที่นั่ง จัดในรูปแบบตารางทั้งหมด 10 แถว แถวละ 30 ที่นั่ง

ภาพตัวอย่าง



3. มีจำนวน 200 ที่นั่ง (สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม) จัดวางในรูปแบบอิสระด้านหลังของผู้เข้าแข่งขัน เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับชมการแข่งขันภายในสถานที่จัดการแข่งขันได้ อย่างไรก็ตาม ขอความร่วมมือผู้เข้าชม งดใช้เสียงหรือรบกวนในขณะการแข่งขัน



โครงการจัดแข่งขันคิดเลขเร็ว “Fastmath Arena Assumption 2026”

ณ โรงเรียนอัสสัมชัญ เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร

ประมวลภาพกิจกรรม

โรงเรียนอัสสัมชัญ (Assumption College: AC) ร่วมกับแพลตฟอร์ม “Fastmath” จัดการแข่งขันคิดเลขเร็ว “Fastmath x AC Championship 2025” เมื่อวันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2568 มีผู้เข้าร่วมกว่า 500 คน จาก 200 โรงเรียน ผลการประเมินความพึงพอใจชี้ว่า ร้อยละ 80 ของผู้เข้าร่วมเห็นว่ากิจกรรมช่วยพัฒนาทักษะการคิดเลขเร็วและเพิ่มความมั่นใจในการแก้ปัญหา อีกทั้งร้อยละ 65 ยังสามารถฝึกฝนทักษะดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ควบคู่ไปด้วย จากความสำเร็จและผลตอบรับที่ดี จึงเป็นแรงผลักดันให้มีการจัดการแข่งขันต่อเนื่องในปีนี้ พร้อมมุ่งการขยายผลสู่ระดับประเทศในอนาคต



ประมวลภาพกิจกรรม เมื่อวันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2568



ประมวลภาพกิจกรรม การแข่งขันระดับประถมศึกษา



ประมวลภาพกิจกรรม การแข่งขันระดับมัธยมศึกษา



ประมวลภาพกิจกรรม เมื่อวันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2568



ช่วงเวลาการแข่งขัน

การแข่งขันคิดเลขเร็ว “Fastmath Arena Assumption 2026”

ณ โรงเรียนอัสสัมชัญ เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร

ช่วงเวลา	รายละเอียด
10 พฤศจิกายน 2568 ถึง 31 มกราคม 2569	เปิดรับสมัครผู้เข้าแข่งขันคิดเลขเร็วทุกระดับการแข่งขัน
14 กุมภาพันธ์ 2569	จัดการแข่งขันคิดเลขเร็วทุกระดับการแข่งขัน
21 - 25 กุมภาพันธ์ 2569	เปิดเผยกระดาษคำตอบและหักท้วงผลการตรวจคำตอบ
26 - 28 กุมภาพันธ์ 2569	สรุปผลการแข่งขันโดยทีมจัดการแข่งขัน
1 มีนาคม 2569	ประกาศผลการแข่งขันอย่างเป็นทางการ

กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม โปรดติดตามจากประกาศทางเพจ Facebook: Fastmath



กำหนดการวันแข่งขัน

การแข่งขันคิดเลขเร็ว “Fastmath Arena Assumption 2026”

วันเสาร์ที่ 14 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569 ณ หอประชุม Louis-Marie Grand Hall ชั้น 6

โรงเรียนอัสสัมชัญ เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร

เวลา	รายละเอียด
08.00 น. - 08.45 น.	ลงทะเบียนผู้เข้าแข่งขันรุ่นประถมศึกษา
08.50 น. - 09.00 น.	ชี้แจงรายละเอียดและกติกาการแข่งขัน
09.00 น. - 09.45 น.	แข่งขันคิดเลขเร็วในรุ่นประถมศึกษา
10.00 น. - 10.45 น.	ลงทะเบียนผู้เข้าแข่งขันรุ่นมัธยมศึกษา
10.50 น. - 11.00 น.	ชี้แจงรายละเอียดและกติกาการแข่งขัน
11.00 น. - 11.45 น.	แข่งขันคิดเลขเร็วในรุ่นมัธยม
11.45 น. - 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00 น. - 13.45 น.	ลงทะเบียนผู้เข้าแข่งขันรุ่นบุคคลทั่วไป
13.50 น. - 14.00 น.	ชี้แจงรายละเอียดและกติกาการแข่งขัน
14.00 น. - 14.45 น.	แข่งขันคิดเลขเร็วในรุ่นบุคคลทั่วไป
15.00 น. - 16.00 น.	ชี้แจงการประกาศผลและปิดการแข่งขัน

กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม โปรดติดตามจากประกาศทางเพจ Facebook: Fastmath